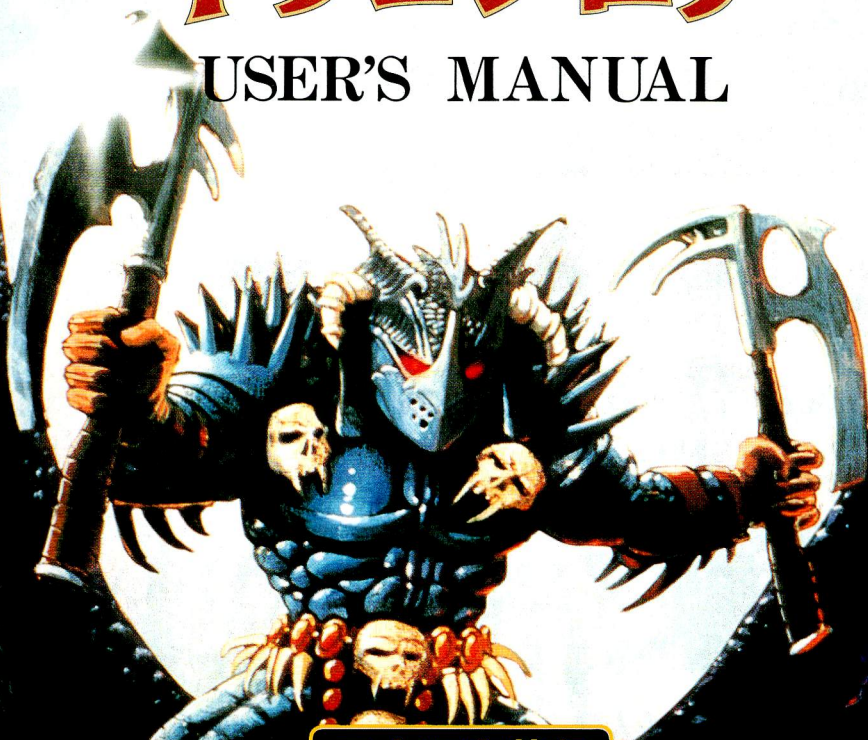
PC-98·DOS/Vハイブリッド
Dragon Lore™
ドラゴンロア
USER'S MANUAL
日本語字幕版

ユーザーサポートのご案内

この度はＰＣ－９８＆ＤＯＳ／Ｖ用ゲームソフト「ドラゴンロア」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。

ユーザー登録カードはお手数ですが５０円切手をお貼りいただいた上、必ずご返送ください。ユーザー登録のない場合はサポートをお断り致します。

製品の開発・製造には万全を期しておりますが、万一、製品に破損があったり動作に不都合がございましたら、巻末の「お問い合わせシート」をコピーして、できるだけ詳しく状況をご記入の上、下記住所までお送りください。弊社に責がある場合には、無償で修理またはお取り替えさせていただきます。ただし、お客様の故意または過失による故障と認められた場合にはサポートをお断り致します。

〒１４１　東京都品川区西五反田１－２１－８
株式会社ケイエスエス
「ドラゴンロア」ユーザーサポート係
ＴＥＬ．０３－３７７９－０３１１
受付時間　月～金　１１：００～１７：００（祝祭日を除く）

お問い合わせになる前に、マニュアルをよくお読みいただいた上で、以下のことをお確かめください。
☆各機器は正しく接続されていますか？電源はＯＮになっていますか？
☆ＣＤ－ＲＯＭはドライブに入っていますか？
☆マニュアルに記載の必要動作環境を満たしていますか？

ゲームの攻略法や内容に関するご質問は原則としてお断り致します。また、勝手ながらトラブル以外のご質問やご感想等は、ハガキまたは封書にてお寄せいただきますようお願い申し上げます。

インターネット上で弊社のホームページを開設しております。ゲームソフトをはじめ、アニメーションや映画など、弊社作品の最新情報をご覧いただけます。ぜひご利用ください。

ＫＳＳホームページアドレス　http://www.rim.or.jp/KSS

ごあいさつ

この度は『ドラゴンロア』をお買い上げいただきまして誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しくお遊びいただけます。なお、本書は再発行いたしませんので大切に保管してください。また、パッケージに記載の内容物が不足していましたら、ユーザーサポート係までご連絡ください。

目　次

必要動作環境

ＤＯＳ／Ｖの場合

ＯＳ　ＭＳ－ＤＯＳ　Ｖｅｒ.５.０または６.２、Ｗｉｎｄｏｗｓ95
ＣＰＵ　４８６ＤＸ／３３ＭＨｚ以上
ＲＡＭ　４ＭＢ
ＥＭＳ　１ＭＢ
ハードディスク空き容量　８ＭＢ以上
コンベンショナルメモリ　５４０ＫＢ
表示　ＶＧＡ・２５６色以上
ＣＤ－ＲＯＭドライブ　倍速以上
音源　Ｓｏｕｎｄ　Ｂｌａｓｔｅｒ／１６／ＰＲＯ
マウス
キーボード
※ＶＥＳＡモードをサポートしている一部の機種につきまして、ＶＧＡモードで正常に動作しないことがございます。ＶＥＳＡモードでお楽しみいただくようお願いします。

ＰＣ－９８２１の場合

※ＥＰＳＯＮ製ＰＣ－３８６／４８６につきましては、ＰＣ－９８０１完全互換を前提とし、それ自体を対象機種としません。またＥＰＳＯＮ製の内蔵２５６色やＥＰＳＯＮ専用アクセラレータボードには対応していません。
ＯＳ　ＭＳ－ＤＯＳ　ｖｅｒ５．０または６.２、ＷＩＮＤＯＷＳ95
ＣＰＵ　ｉ４８６／３３ＭＨｚ以上
ＲＡＭ　４ＭＢ
ＥＭＳ　１ＭＢ
ハードディスク空き容量　８ＭＢ以上
コンベンショナルメモリ　５４０ＫＢ
表示　６４０×４００ドット　２５６色以上の表示
ＣＤ－ＲＯＭドライブ　倍速以上
音源　内蔵音源／ＰＣ－９８０１－８６／Ｓｏｕｎｄ　Ｂｌａｓｔｅｒ１６
マウス
キーボード

アクセラレータボードについて

ＰＣ－９８０１につきましては動作確認済のアクセラレータボードは下記のものです。これ以外のアクセラレータボードにつきましては動作保証をいたしかねます。
●Ｉ／Ｏデータ………ＧＡ－１０２４Ａ・ＧＡ－１２８０Ａ
　　　　　　　　　ＧＡ－９８ＮＢII・ＧＡ－９８ＮＢIV
●メルコ………………ＷＡＢ－１０００・ＷＡＢ－２０００
　　　　　　　　　ＷＡＰ－１０００・ＷＡＰ－２０００
●カノープス…………８０１Ｇ・８０５Ｇ・９２８Ｇ・９２８II

インストール及び起動方法－ＤＯＳ／Ｖの場合

インストール方法

1．パソコン本体の電源を入れてください。
2．Ｗｉｎｄｏｗｓは終了してＭＳ－ＤＯＳのプロンプト（>）が出ている状態（Ｗｉｎｄｏｗｓ９５ではＭＳ－ＤＯＳモード）にします。ＤＩＳＣ－１をラベルを上にしてＣＤ－ＲＯＭドライブに入れてください。
3．ＣＤ－ＲＯＭにカレントドライブを移します。
例えばＣＤ－ＲＯＭがＤドライブの時にはキーボードから
Ｄ：
と入力して、Ｅｎｔｅｒキーを押してください。
4．**ＩＮＳＴＡＬＬＶ**
と入力してＥｎｔｅｒキーを押してください。
しばらくすると画面に選択肢が表示されますので、「新規にインストールを行なう」を選び、「ＯＫ」をクリックするか、Ｅｎｔｅｒキーを押してください。
5．以下画面の指示に従ってください。
インストール方法を「指定インストール」にすると、インストール先、スピード、音源、メモリの管理等の設定ができます。

起動方法

1．ハードディスクからＭＳ－ＤＯＳを起動し、プロンプトの状態にします。（Ｗｉｎｄｏｗｓ９５は終了してＭＳ－ＤＯＳモード）
2．コンベンショナルメモリが５４０ＫＢ以上あることを確認してください。（確認するにはＭＥＭと入力しＥｎｔｅｒキーを押します。）
3．**（『ドラゴンロア』をインストールしたドライブ名）：**
と入力し、Ｅｎｔｅｒキーを押してください。
4．**ＣＤ＼ＤＲＡＧＯＮ**
と入力し、Ｅｎｔｅｒキーを押してください。
5．**ＤＲＡＧＯＮ**
と入力し、Ｅｎｔｅｒキーを押してください。

インストール及び起動方法－ＰＣ－９８２１の場合

インストール方法

1．パソコン本体の電源を入れてください。
2．Ｗｉｎｄｏｗｓは終了してＭＳ－ＤＯＳのプロンプト（>）が出ている状態（Ｗｉｎｄｏｗｓ９５ではＭＳ－ＤＯＳモード）にします。ＤＩＳＣ－１をラベルを上にしてＣＤ－ＲＯＭドライブに入れてください。
3．ＣＤ－ＲＯＭにカレントドライブを移します。
例えばＣＤ－ＲＯＭがＤドライブの時にはキーボードから
Ｄ：
と入力して、Ｒｅｔｕｒｎキーを押してください。
4．**ＩＮＳＴＡＬＬ**
と入力してＲｅｔｕｒｎキーを押してください。
しばらくすると画面に選択肢が表示されますので、「新規にインストールを行なう」を選び、「ＯＫ」をクリックするか、Ｒｅｔｕｒｎキーを押してください。
5．以下画面の指示に従ってください。
インストール方法を「指定インストール」にすると、インストール先、スピード、音源、メモリの管理等の設定ができます。

起動方法

1．ハードディスクからＭＳ－ＤＯＳを起動し、プロンプトの状態にします。（Ｗｉｎｄｏｗｓ９５は終了してＭＳ－ＤＯＳモード）
2．コンベンショナルメモリが５４０ＫＢ以上あることを確認してください。（確認するにはＭＥＭと入力しＲｅｔｕｒｎキーを押します。）
3．**（『ドラゴンロア』をインストールしたドライブ名）：**
と入力し、Ｒｅｔｕｒｎキーを押してください。
4．**ＣＤ￥ＤＲＡＧＯＮ**
と入力し、Ｒｅｔｕｒｎキーを押してください。
5．**ＤＲＡＧＯＮ**
と入力し、Ｒｅｔｕｒｎキーを押してください。

ストーリーの始まり

インストールを完了してソフトを起動すると、オープニングのシネマ中にクリックして「初期メニュー」を開くことができます。
「初期メニュー」では、カーソルが、この武勇伝の主人公であるワーナー・フォン・ウォーレンロッドの姿になっています。ワーナーの頭の部分で以下のいずれかの項目を指し示し、左クリックして下さい。

View Intro

「オープニングシネマ」を見ることができます。

Start Game

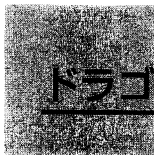
ゲームを新規に開始します。

Load

このオプションは、一度はゲームをセーブしたことがあるときのみ現れます。
左クリック後表示されるセーブ番号リストから再開したい番号を選び、その上に頭の部分を合わせて左クリックしてください。

Quit

ＤＯＳに戻ります。

ゲーム中であればいつでも、ＥＳＣキーを押して、『中断メニュー』に移行することができます。このメニューでは、Ｃｏｎｔｉｎｕｅ（ゲームの継続）・Ｌｏａｄ・Ｓａｖｅ・Ｒｅｓｔａｒｔ（ゲームの最初からのやり直し）・Ｑｕｉｔの指示が出せます。
ワーナーの頭を選択したい内容の上に置き、左クリックをしてください。

ドラゴンの尻尾をつかむ

このゲームには、３つの簡単な基本操作があります。
■ＥＳＣキーでメニューを呼び出す。
■移動やその他のアクションをする場合、カーソルを動かしクリックする。
■インベントリー（持ち物画面）を見るには、画面の左上で右クリックする。
これらの原則をマスターすれば、自由自在に歩きまわり、行動することができます。
注意：このマニュアルで「クリック」という表現は、すべて、マウスの左ボタンを一度押すことを意味します。「右クリック」は、右ボタンを一度押すという意味です。

ドラゴン・カーソル

このゲームのカーソルは、プレイヤーが可能な動きをアニメーションで表す小さな赤いドラゴンです。
このドラゴンは、重要でないものが指されているときにはただゆっくりと回転していますが、重要な領域が指されると、以下のような様々なアニメーションを行います。
その状態でクリックすることで、ドラゴンが示す行動を行います。
画面上でどんな行動ができるかを知りたいときは、カーソルをくまなく動かしてドラゴン・カーソルに注目してください。
前を向く＝前進できます
後ろを向く＝後退できます
左向き＝左に進めます
右向き＝右に進めます
口に黒い玉を咥える＝対象のものが拾えます。拾ったら、それをインベントリーに収納し、後で使用することができます。
口にハンマーを咥える＝何かができます。
目玉になる＝興味のある領域を見ることができます。（見るために条件が必要なこともあります。）

移　動　す　る

移動したいときは、進みたい方向の画面領域にドラゴン・カーソルを置き、ドラゴンの様子を見ます。進みたい方向にドラゴンを向けてクリックすると、その方向に移動します。
例えば、左に進みたい場合、ドラゴンを画面の左端に置きます。ドラゴンは左側を向くはずです。（ドラゴンが左を向かないときは、その方向には進めないことを意味します。）

●前進：ドラゴンを画面の中心に置きます。
●後退：ドラゴンを画面の真ん中下部に置きます。
ドラゴンを画面の中央上部に置いて上昇やジャンプをしたり、中央下部に置いて下降したりすることができる場合もあります。進みたい方向にドラゴンが向かない場合は、その方向には進めません。

※移動過程でアニメーションが表示されるところがありますが、クリックして次の場面に移ることもできます。

アイテムの取扱い

拾えるアイテムの上にドラゴン・カーソルを置くと、口に小さな黒い玉を咥えたドラゴンが表示されます。クリックして、そのアイテムを拾うと、カーソルはアイテムの絵に変わります。カーソルがアイテムになったら、以下のような動作が可能です。

●アイテムを使ったり、相手に渡す
それを使いたい場所もしくは渡したい相手を指し、クリックします。

●アイテムを投げる
投げたい方向を指し、右クリックします。

●アイテムをインベントリーに収める
画面左上隅で右クリックすると、画面がインベントリー表示に変わります。
アイテムをインベントリーの空いている枠に置いて左クリックすると、アイテムが収納されます。
インベントリー画面からゲーム画面に戻るためには、アイテムがない領域で右クリックします。
インベントリーに関する操作の詳細は、次の項目を参照してください。

インベントリー

インベントリーを見たいときは、画面左上隅で右クリックします。続けて右クリックすれば、インベントリー画面から抜けることができます。

●アイテムをインベントリーに収納する
アイテムを拾い、インベントリー画面の空いている枠でクリックします。表示されているアイテムがインベントリーに収まります。

●インベントリーからアイテムを取り出す
取り出したいアイテムにカーソルを合わせクリックします。それで、カーソルが、そのアイテムに変わります。これで、アイテムを目的に合わせて使うことができます。(「アイテムの取扱い」と以下の項目を参照してください。)

●アイテムを調べる
カーソルがアイテムになっている状態で、ワーナーの目に合わせ右クリックします。これでアイテムの説明が表示されます。

●アイテムを開く
袋のようなアイテムが収納できるアイテムの口を開き、中を見ることができます。インベントリーにあるそのようなアイテムにカーソルを合わせ、右クリックしてください。

●アーマーを着用する
カーソルをアイテムにして、ワーナーの身体の上でクリックします。(アーマーはちゃんと着用しなければ意味がありません。ただ抱えているだけでは駄目です！)
これで、ワーナーがアーマーを着ます。

●楯を装備する
カーソルをアイテムにして、ワーナーの右腕でクリックします。(効果を発揮させるために、楯を右腕に装備しておきます。バックパックのなかに入れておいても役に立ちません。)これで、ワーナーの右腕が楯を持ちます。

●武器を準備する
カーソルを武器に変え、ワーナーの左手でクリックします。(戦いで使用するために、常に武器を装備しておかなければなりません。ただ持っていても駄目です！)
これで、武器がワーナーの手に現れます。
武器を持っていない場合は、ドラゴン・カーソルでワーナーの左手をクリックすれば、拳を構えさせたり下ろしたりすることができます。

●呪文の本を準備する
カーソルを呪文の本にし、ワーナーの左手に合わせクリックします。これで、ワーナーの左手が呪文の本を持ちます。
インベントリー画面から抜けゲーム画面に戻ると、呪文のルーン文字が画面左下に表示されます。
呪文の唱え方については、次の「その他の行動」の項目を参照してください。

●アーマー・楯・武器・呪文の本をはずす
カーソルがドラゴンの状態で、ワーナーが身につけたり持っているアイテムに合わせクリックします。これで、カーソルがそのアイテムに変わります。そのアイテムはインベントリーに収納したり何かに使うことができます。

●ワーナーの生命力を見る
カーソルがドラゴンの状態で、ワーナーの顔に合わせクリックします。これで、生命力の統計が表示されます。

その他の行動

●相手と話す

カーソルがドラゴンの状態で、相手を指して右クリックします。右クリックで、会話が始まります。会話をするために相手の目の前に立つ必要はありません。離れていても会話はできます。

注意：不要な戦いを避けるために、武器を装備している状態で会話を試みないほうが無難です。
武器の取扱いについては「インベントリー」の項を参照して下さい。

●武器を使って戦う

相手がいて、戦闘の準備がされている状態で右クリックすると、攻撃を開始します。右クリックをした時のカーソルの場所により、攻撃の形態が変わります。

●呪文を唱える

呪文の本を準備したら、唱えたい呪文のルーン文字を正しい順序でクリックしてください。そのあと画面のどこかで右クリックすれば、呪文が唱えられます。

●拾えない対象を操作する（例：スイッチを入れる）

ドラゴンが口にハンマーを咥えているときにクリックします。

●興味がある領域を調べる

カーソルが渦を巻いて目になったらクリックします。見たい対象の詳細を見ることができます。（そのままでは調べられないこともあります。）

旅立ち

冒険の旅では、強力な敵や魔法の障害物、さらには闇の謎に包まれた探求作業が、若きワーナーの行く手に立ちはだかります。ワーナーがスタンディングストーンサークル・山の洞窟・川・沼・小川を進むときは、「呪文の本」がとても役に立ちます。
旅の安全をお祈りします。

ドラゴン・ドリーム

哲学者たちは、この世界やここの住民はすべて、ドラゴンの夢の中の単なる虚構であると言ってきた。それが本当なら、この世界はドラゴンの単なる夢ではなく悪夢が現実化されていることになる。
ドラゴン達が自分たちの過去と遺産について話すようなことになれば、ファーザー・ドラゴンであり、この世界を存在ならしめる夢を見たウィルムのことを口にするだろう。
ドラゴン以外の者達は、神々が思考や聖断そして踊りや愛の行為のいずれかを通じて世界を創造したと考えている。
ドラゴンは絶大なる自信を持っているようだが、ドラゴンとの議論を望む者などいるだろうか？
この世界を夢見たものが誰かはわからないが、その夢は変化に富み色彩豊かだった。
ドラゴン達は、広大な平原、奔流する川、嵐で荒れ狂う海、豊かな森、そして壮大な山々などで満ちた世界にいた。
しかし、ドラゴン達がその世界を楽しむ間もなく、“夢見る者”はドラゴンの傍らにドラゴン以外の生き物を創り始めてしまったのである。

ドラゴン・ドリームの住民

いろんな背格好の人間がいた。多産で進取の気性に富んだ人間がこの世界に溢れていた。彼らが好んだのは平原の土壌であり、すぐにそこを耕し、種を蒔くことを学んだ。彼らは活発な猟師でもあり、野生のトログの飼育法も学んだ。トログは移動用の足として、また、食糧やミルクそして皮革として用いられた。
人間ほど賢くはないが、ずっと力があるトロールは渓谷と洞窟を見つけ、それを自分たちのものだと主張し、欲しいものを奪う力を持つ人間を遠ざけた。
人間に比べて小さいが、たくましいドワーフは人間ほど多産ではなく、山々や鉱山を自分たちのすみかとした。彼らが造る石や金属の工芸品は、他とは比較にならないほど素晴らしいもので、自分たちのすみかも彫り上げた。
人間達はドワーフが守っていた鉄やその他の金属を欲しがったが、まずドワーフの武器や武器技能を、次にその職人気質がすばらしいことを学んだ。そして、食糧や自分たちが造る工芸品と、ドワーフが造る精巧な道具や宝石を交換したほうがずっとメリットがあることを悟ったのだった。
手足だけではなく寿命も長いエルフは、この世界を放浪しており、木に囲まれて安息をとっていた。
森に引きこもり森を守っていた。
問題が持ち上がると――例えば、人間が森の中の土地を奪おうとしたり、木材のために森の木を切

り倒したり、森で収穫を上げようとすると——できるだけ交渉で解決しようとしたが、必要であれば戦うことも辞さなかった。しかし、"夢見る者"の世界は耕されるのを待っている青々とした平原で満ちていたため、森はエルフのものとし、木材など森の産品や木工品を交換で得るほうがずっと楽だった。
海は、水陸両方で呼吸できる「海の民」のすみかとなった。人間と対等に取り引きし、海の恵みと、食糧や工芸品、そしてほとんど接触できないドワーフやエルフの品物を交換していた。
このようにして人類は、農耕から次の段階、つまり物の交換へと進んでいった。

ドリームのドラゴン

この世界のドラゴン達は、後からやって来たこのような者たちを興味深く見ていた。それぞれの種族に惹きつけられるところはあったが、中でも人間は実に多様だったため、多くのドラゴン達がなんらかの魅力を見つけてその一団に与するようになった。
ドラゴンは与する派閥と一体感を持ち、戦争ではその派閥を支援した。と同時に、ドラゴン達は、公平な争いや名誉ある戦い方という彼らの美徳を人間に教えるといったような"ドリーム"の役割をきちんと重視していた。
部外者が、ドラゴンがそれぞれの派閥の同盟者だったのか、それとも、人々はドラゴンの玩具だったのかを決めるのは難しい。(ドラゴンが人間の奴隷だと考える者は誰もいないだろう。)
幸いなことに、つまらぬことを考える部外者なぞ誰もおらず、渦中にいる者達は疑問を抱くこともなくその状況に満足していた。

ドラゴン・ドリームの神々

この夢の世界——もし夢であるのなら——の住民は、ドラゴンとは別に、御利益を求めたり、きまぐれを鎮めるために信仰する超越的な存在を見いだした。
こうした神々もまた"ドリーム"の虚構なのだろうか？
その神々は、どんなわけがあって"ドリーム"の外から礼拝されるためにやって来たのだろうか？
神々が"夢見る者"を創造したのか？、それとも、"夢見る者"が神々を創作したのか？
こうした疑問に対する多くの答えは、お互いに矛盾したものである。
「戦いの神」であるアーラスは、絶え間ない戦闘や戦争の渦中にいる信者たちを鼓舞する。
"ドリーム"の初期において、戦いはある目的で戦場にいる戦士達のあいだで起きた。あらゆる種族が種族間や種族内で戦った。土地の所有権をめぐったり、名誉をかけたり、征服を狙っての戦いだった。
しかし、まわりにいるドラゴンの指図を受け「戦いの神」を受け容れるようになると、非武装の住民ではなく、戦士たちと誇り高く戦うようになった。
戦争は歌や祝宴の主題となり、すすんで戦いに挑み倒れた戦士たちを称えるテーマとなった。戦いが田畑を焼きつくしたり、家庭を崩壊させることはなくなった。
ヘラとも呼ばれる「死者の母」は、"ドリーム"のなかで死んでいく戦士や人々を歓迎する。冷酷ではあるが公平な母で、自分の子どもたちをみなその腕で抱きしめ、そのなかから赤ん坊としてこの世界に戻ることができるものを選び出す。

ヘラの腕に抱かれたいと思うものはあまりいない。
ヘラはただ気がすすまないだけの者は許し慰めるが、ヘラに反抗するものはその願いが尊重され、アンデッドとしてこの世界を強制的に徘徊させられることになる。
アンデッドは命を渇望する恐ろしいモンスターで、出会う生き物から命を奪いとらなければならないのだが、その飢えを癒やすことはできない。
「地の神」ウルラは、姉妹であるヘラとは異なり、生命の原点となる穀物を育てる母だ。夫である「太陽のイグニス」とともに収穫をもたらすので、誰もがその恵みの深さを信仰する。

悪　夢

どこからか、おそらく“夢見る者”の悪夢の深みからなのだろうが、「濫費家」のオーク達がやって来た。
この世界に遅れてやって来たため、この世界の資源の取り分がないと感じたのだろう。すべての種族から資源を取り上げることにした。
オークは人間のように喧嘩好きで多産だったが、創造と維持の本能はなかった。
欲しいものがあればそれを取るか、そのために戦うか、もしくは手に入れられなければ破壊してしまうのだ。
オークは、戦いの渦中で人間のアベイル王国を罠にかけた。最初はアベイル王国のために戦い、アベイル王国が勝利した後は雇い主を裏切り、文字通りすべてを喰いつくしてしまった。食糧や家畜はもちろん、その国の市民を見境なく殺して食べると喰いつくすための新しい土地を探し求めた。最初の王国の資源を補充することなく、何もかも喰いつくすとまわりの土地に進軍し、荒れ地へと変えていった。
“夢見る者”の他の子どもたちがこの脅威を知るころには、大陸全体が真っ黒に荒廃させられ、船を拠点とするオーク達はもう次の大陸の海岸に上陸しようとしていた。
“ドリーム”の人々は、この侵入者に対抗する組織作りを試みた。
“ドラゴンプリンス”が行動を起こそうと集まったが、その評議会は長きにわたる嫉妬心と苦い思い出のために幾度となく流会した。
“ドラゴンプリンス”は孤立して戦い敗れていった。“ドワーフの勇者”であり“鋼のドラゴン”の乗り手であるドワーゴも、マービナックバーグの広大な地下鉱山を守ろうとして敗れた。ドラゴンも一緒に命を失ったと言われている。しかし、真実を確かめようと鉱山に入ったものはいない。
“トロールの王”であり鈎爪のドラゴンの乗り手であるコガスは、オークの死骸の山に囲まれた山の洞窟で死んだ。その後、鈎爪のドラゴンの姿を見たものはおらず、これもまた一緒に死んだと思われる。
サファイヤ・ドラゴンの人間の乗り手であるスターンウォルドのヘルムートは、オークの略奪団に対する偉大な勝利をめざして三つの王国の軍勢を率いた。ヘルムートとそのドラゴンの亡骸はオークの死体、そしてヘルムートの警備隊の死骸の山のなかで見つかった。
ドラゴンが死ぬことがはっきりしたのはこれが初めてだった。“ドリーム”の種族全体に衝撃が走った。ひと月も経たないうちに、別のオーク軍がスターンウォルドとその盟友の王国に侵攻し、力もなく士気も衰えた軍とその軍が守ろうとした住民を滅ぼしていった。
オークに降伏しようと試みた国もあったが、オークは、合意のみならず、奴隷になることさえ受け

入れず、ただ「食肉用動物」となることを求めた。他の国々は、最後の一兵まで戦ったが、それもオークの邪悪な手に落ちるぐらいなら殺される前にその手で愛するものの命を奪うといったものでしかなかった。

長き退却

カリスマ性に富んだアーウィンディルのアルサスは、初期のころ、誰も名前を覚えていないほど年老いたアークメイジと知り合った。
この男は、もう何世紀のあいだ、ただ“アークメイジ”として知られていた。
そのアークメイジは“夢見る者”と直接コンタクトし、その夢に影響を与えることができるただ一人のものだと言われていた。影響とは即ち「魔法」――「アークメイジの技」のこと――で、老人は、驚異的な能力を持っていた。
他にも魔法を学び、魔法に熟達していたものもいたが、アークメイジはその誰よりもさらにずっと秀でていた。
アークメイジは、ほとんどの時間を彼が言うところの「ドラゴンとの対話」に費やしていたが、オークのとてつもない脅威を前にしてある計画を立てた。
アークメイジのパワーは、オークを倒すには不十分だった。“ドリーム”の一部であるオークを種族として消し去ることはできなかった。そのため、アークメイジは、広大な谷間をオークに対抗する要塞に変え、オークを近付けないために巨大な壁を造ることにした。
最終的にオークは世界のほとんどを破壊しつくし、何も得るものがなくなる。
谷間の住民はオークが食糧を消費しつくすまで、オークを近付けないようにすればいい。そうすれば体格がよく訓練を十分につんだ戦士が、奴らをいとも簡単に倒すことができるからだ。
アルサスはこの考えに賛同し、部下の勇者たちを説得し計画を実行させた。しかし、この計画はほとんどの者が住み慣れた土地を離れなければならないことを意味していた。住民を安全な谷間につれて行くために選ばれたのは、ワーナーの父親であるアクセル・フォン・ウォーレンロッドだった。
１０年ものあいだ“ドラゴンプリンス”達はオークと戦い、その背後ではアクセルに守られた人々が、故郷をあとにして谷間に向かった。
アークメイジのお陰で日々谷間のまわりに壁ができていった。一ヶ所だけ入口を設け、“ドリーム”と同化したり、“ドリーム”を変えたりしながら、難攻不落の壁を高く高く造り上げていった。
勇者の多くが戦いに破れたが、その勇者が乗っていたドラゴン達は家族のなかから新しい乗り手を選び、家族もやられている場合には、自らが人々の中から乗り手を選び出した。
アクセルは戦いに勝利し続け、ついに救出した人々を谷間につれて行くことに成功した。
ドラゴンプリンスであるシギルのシルヴァンにつれて来られたエルフ達は、谷間に到着すると森の中に落ち着き先を見つけた。
王とドラゴンに先立たれたトロール達も無事谷間に到着し、遠い南の山の中に落ち着いた。
ドワーフは退却していなかったが、世界のどこかの鉱山で生存していると思われていた。
「海の民」のほとんどは大洋の奥深くに逃げ込んだが、彼らの勇者ハーブシャルのフォーマー・サインはドラゴンプリンスと並んで戦い、谷間を守るため谷間にとどまることになった。技術や文化を維持してきた交易を失った「海の民」はオークが海に目をつけ、海を略奪する方法を練りはじめたとき未開状態への長い坂道を転がり始めたのだった。

谷　間　で

人々は安全な谷間に到着するとくつろいだ。壁は高いうえに滑りやすく、オークは壁を突き破ることができなかった。壁を登ろうとしたオークは、ドラゴンプリンスたちに発見され梯子や櫓を壊された。
町が形成されると争いごとが始まった。オーク防御策に集中するアルサスやドラゴンプリンス法廷は、谷間の統治をほとんど行わなかったため住民が独自の合意や調整を行った。
そして、７年前――谷間ができてから１５年後――勇者アクセル・フォン・ウォーレンロッドが不可解な死を遂げた。裏切りの叫びが谷間中にこだまし、"炎のドラゴン" フォン・ウォーレンロッド・ドラゴンは行方知れずになった。その後ドラゴンを見たものはなく、行方は謎のままだ。
アルサスの後継人をめぐって長いあいだフォン・ウォーレンロッドとライバル関係にあったハアゲン・フォン・ディアコノフに嫌疑がかかったが、証拠はなかった。
ハアゲンは、フォン・ウォーレンロッドの土地を奪おうとはせず、勇敢にオークと戦った。怒りはゆっくりと影をひそめていったが、アルサスは谷間を守るとともに、統治にも興味を持ち始めた。ついには、アクセル・フォン・ウォーレンロッドの従姉妹を妻に娶り、息子と娘をもうけ家系をつないだ。後継者は決まらないままだった。
アルサスは谷間を守るための「騎士団」を設立し、"偉大な戦いの勇者" をドラゴンから許可を受けた "ドラゴン騎士" へと昇進させていった。
その騎士達はたびたびトーナメント戦を行い、剣・弓・槍の技能を披露したり後継者の育成をはかったりした。
その一方で、谷間の平和はおびやかされていた。谷間にオークの姿が少しずつ見られはじめたのだ。常に "ドリーム" を脅かすオークの '脅威' に比べたら '迷惑' という程度のものではあったが、デーモンや超次元のクリーチャーたちの目撃の噂が立ち始めた。
外では壁をよじ登ろうとするオークの数も増えていた。
数年前アークメイジは世界のほとんどが不毛の地となっており、その結果すぐにでも戦いが起こるだろうと報告した。その後、アークメイジは姿を消してしまった。
ドラゴン騎士のなかには死んだり引退してしまったものもいるが、ほとんどがまだその地位を保っている。ドラゴン騎士の半数は、いまもって、谷間を封鎖した勇者のまま変わっていない。
問題が起きると、ドルメンに集結して評議会を開くドラゴン騎士たちを見かけるようになった。ドルメンの全領域を手に入れてずいぶん経つが、そこにドラゴン騎士たちは投票を行うために集まるのだった。

ドラゴン騎士

ドラゴンとその騎士には、もともと１６の組み合わせがあった。そのうち３人の騎士は谷間への退却中に命を落としており、彼らの運命については、『ドラゴン・ドリーム』の項に記してある。
この章では、高貴な絆で結ばれた残りのメンバーと、その後継者についてふれる。騎士のなかには“偉大なる退却”の従軍者もいるが、ほとんどは彼らの子どもや跡継ぎたちだ。もちろん、ドラゴンはすべて元のまま変わっていない。

◆アーウィンディルのアルサス

経歴：
アルサスは“勇者”であり、オークの猛攻劇で滅びた牧歌的な土地アーウィンディルの王でもある。アルサスは、アーウィンディルや他の地の生存者たちの先頭に立って数年間戦い、その渦中でアークメイジと出会った。二人は谷間を避難所として使用することを思いつき、アクセルに人々を谷間につれて行くよう依頼した。すでに熟達した戦士であったアルサスは、その勇気と戦闘技能でいくどとなく避難民を救った。他のドラゴンプリンス達はアルサスのカリスマ性と友愛心に惹きつけられ、強力な戦士たちに鍛え上げられていった。

◆“太陽のドラゴン”ヘリオス

歴史：
何世紀も昔、アーウィンディルの人々は空に出現した強力な光を恐れていた。その光は次第に近付き、明るさを増していた。太陽が自分たちを滅ぼすために近付いていると考える者もいたが、その光が熱を帯びていないことで安心していた。
ついにその光の源が“太陽のドラゴン”ヘリオスであることが明らかになった。ヘリオスは、今後アーウィンディルに落ち着くと宣言した。そして、戦士のなかから乗り手を選出し、オークの侵略が始まるまでアーウィンディルの人々と共に暮らした。
ヘリオスが乗り手としてアルサスを選出したのは、侵略が始まってすぐのことだった。ヘリオスはそれまで王の馬であったが、アルサスがアーウィンディルの王だったということはまったくの偶然だった。

◆ハアゲン・フォン・ディアコノフ

経歴：
アーウィンディルのアルサスが召集したときの勇士の一人であるアアチェン・フォン・ディアコノフは、影に覆われた地の出身で勇敢な戦士だった。そして謎めいた“暗黒のドラゴン”は、このアアチェンに強い興味を持っていた。
両者は共にオークと勇敢に戦い「長き退却」を守った。最後にアアチェンは、トログに乗った騎士軍を率い、オークに包囲された避難民のキャラバンを救おうとした。しかし、戻って来たものは誰もいない。
数ヶ月後、「退却」が終わりアルサスがオークの追跡者に向かって部下の先頭に立つなかで、最後の避難民が谷間に入った。“暗黒のドラゴン”に乗った黒い顔の戦士が現れ、オークを追い払う助

けをした。その男の名はハアゲン・フォン・ディアコノフ。アアチェンの後継者だった。当然のように“暗黒のドラゴン”は受け容れられ、ハアゲンも自動的にドラゴンプリンスの一員となった。
ハアゲンは、すぐにアクセル・フォン・ウォーレンロッドと競い始めた。無敵の戦士であるこの二人のドラゴンプリンスは、当時未婚だったアルサスの後継者の椅子をめぐって戦い、策をめぐらした。アクセルが殺されると疑いはすぐにハアゲンに向けられたが、それを証拠づけるものは何もなかった。
そしてアルサスに息子メリタスが誕生したことで、ハアゲンは劣勢に置かれたかのように見えたが、ハアゲンの野望がそれで終わったと思うものは誰もいない。それどころかハアゲンは戦士として、また指導者として尊敬を受け、多くのドラゴン騎士はアルサスに万が一があったときは、若いメリタスより経験に富み戦いで鍛えられたハアゲンの方が指導者としてふさわしいと考えていた。

◆“暗黒のドラゴン”ダゴン

歴史：
他の仲間たちとは異なりこのドラゴンは放浪者だ。深くて暗い森に覆われた土地や長い影を落す高い山々、そしてめったに陽の光があたらない峡谷などをさすらっている。旅する時には、影に覆われた遠くの土地を好む乗り手を見つけ行動を共にする。

◆執行官のクル

経歴：
ルビーの乗り手であるソーバンは、ドラゴンプリンスたちを統一しようとしたアルサスに従った最初の勇士の一人である。無敵の勇士だが統治者への道を歩まず、住民のための戦士や軍隊の指導者でいることに満足していた。ひとり残らず守り抜こうとしたがその努力は実らず、オークの矢に人々が倒れていくのを目の当たりにした。ぼろぼろの身になったソーバンはアルサスが戦っている場所に退却し、アーウィンディルの王への忠誠を誓った。
それ以後、二人は切っても切れない仲となった。二人は並んでオークと戦い、人々を谷間へと導いていった。谷間に入ると、アルサスはソーバンを上級執行官に任命した。
ソーバンは、壁を守っているときにオークの矢に当り命を落した。そして、ソーバンが乗っていたルビー・ドラゴンは後継者としてソーバンの息子クルを選んだ。クルは退却が始まる前に谷間の外で生まれた。父親とアルサスを尊敬し、両者と競い合いたかったが力はそのどちらにも及ばなかった。しかし、クルは策略と術策の能力を高め、留守がちなアルサスのよき執行官となった。

◆“ルビー・ドラゴン”スマーゲーダ

歴史：
スマーゲーダは探険者が発見したとき、無人の火山に生きる孤独なハンターだった。すぐに発見者たちと仲良くなり、豊かだが暴力的なその土地の秘密をすべて教えた。スマーゲータはある戦士と手を組み、丘の人々のために勇士の乗り物となった。
スマーゲータは人間と手を組んだ最初のドラゴンの一匹で、その活力は常に乗り手のそれと連動していた。

◆タナシヤ・ヒマナプス

経歴：

タネシヤ・ヒマナプスは、ドラゴンプリンスとなる家系の３人目の子どもだった。祖父は「長き退却」でアルサスに同行し、追撃戦で命を落した。「天国のドラゴン」に選ばれた母親のラサナは「ドラゴンの槍」を手に、最後の避難民たちを守るために果敢に戦った。ラサナは数年間、谷間の壁を警備する強力なメンバーでもあった。

ハアゲン・フォン・ディアコノフとのトーナメント戦で重傷を負ったラサナは、ドラゴンの同意のもと、その地位を娘に譲り、タナシヤは現在に至る。年齢はおよそ３０で、その腕前と美しさが賛美されている。

◆“天国のドラゴン”エピファノール

歴史：

山間の土地サソスの羊飼い達は幻覚を引き起こす奇妙な病気に苦しみ、群れを管理することができなくなっていた。羊飼いの一人が幻覚から覚めると、群れから数頭がいなくなっていたのだ。そこで賢人や冒険者達がその原因究明に動き、ついにはエピファノールを見つけた。エピファノールは羊飼いを泥酔させ、羊を食べるのを楽しんでいた。

エピファノールは、賢人から羊をすべて食べてもいいことを条件に、人々を苦しめず人々の仲間になるよう説得を受け、サソスの勇士の乗り物となった。しばらく調査したエピファノールはうまくやっていける家族を見つけ、それ以来その家族のなかから乗り手を選んでいる。

◆ハーグ・ナック・ドラコーネン

経歴：

ベルゲン・ナック・ドラコーネンは、ドラゴンの乗り手の古い家系を引き継いでいた。乗り手たちは、統治にはほとんど従事しなかった。あまりに直接的で虐殺を好む傾向のために、政治家にはなれなかったのだ。他の者達は“地のドラゴン”クレゴールが、力はあるが頭の弱い一族から乗り手を選び続けるわけを不可解に思っており、クレゴールを知った者は、すぐにクレゴールがたんに自分自身の性癖に似た人間に魅力を感じていることがわかった。

どんな欠点があるにしろベルゲンは強い戦士であり、「長き退却」の強力な支えだった。最後の戦いが終わり、ベルゲンは自分の新しい領地に隠居し、城を建て家庭を築いた。しかし妻が早死にし、それ以降他の女性と親しくなることはなかった。ベルゲンは、ひとり息子をベルゲンのような戦士に育て上げ、グレゴールはその息子ハーグが「ドラゴンの槍」を振りかざすことができるようになったとき喜んで迎え入れた。

◆“地のドラゴン”クレゴール

歴史：

クレゴールは、クラコーネンの人々が切り開いた採石場で発見されたと言われている。人々は当初、クレゴールのことを怪物か何かだと思った。というのも、クレゴールには言われているようなドラゴンの資質がなかったからである。しかし、ある勇敢な戦士が近づき結びついた。人々は、ドラゴンに様々な種類があることに気づいたのである。

◆ハーブシャルのフォーマー・サイン

経歴：

ハーブシャルのフォーマー・サインは、谷間の少数一族の一人だった。広大な海を冒険する大志を抱いた「海の民」は谷間でも生き残ることはできたが、そうするだけの忍耐力が不足していた。ほとんどの人が、生活形態の一部となった文明の技術を手放し、海の奥深くに避難していった。オークが「海の民」を滅ぼしたり、その食糧すべてを喰い尽すことはないかも知れないが、彼らの生活はすっかり破壊された。

アルサスやドラゴン騎士に会うことがこの世界にとって、唯一そして真の希望だった。フォーマーは武装した同胞たちととどまることを決意し、最終的にはオークの脅威を退け、人々のためにもう一度浅瀬を安全にできることを願った。

◆“海のドラゴン”ヒッポキャンプ

歴史：

このドラゴンは「海の民」の歴史の早い時期に現れた。出生は伝説に包まれている。特定の家系と結びついているわけではないが、「海の民」の最高の戦士のなかから乗り手を選んでいる。

◆チェリイドラ・サーペンティナ

経歴：

‘西海’のはるか彼方にある美しい珊瑚諸島の勇士だが、防御軍に馳せ参じ、幸せだった島の人々の滅亡について話すまで、誰もこの乗り手について知らなかった。“強い”カフーンは同盟軍に参加し、勇敢に戦った。

カフーンは谷間に入ったときすでに年老いていた。そのため年齢に負けるか、オークの槍に負けるかのいずれかだと考え、ふさわしい後継者を探し始めた。そして、チェリイドラの避難民のなかから若く高貴な女性を見つけた。その女性はすでにオークの襲来を三度も戦い抜いていた。しかも、そのうちの一度はまさに片手で戦い抜いた。

カフーンはその美しい女性と結婚し、“珊瑚のドラゴン”タートはカフーンが死を迎えるときには、乗り手としてこの女性を受け入れていた。

◆“珊瑚のドラゴン”タート

歴史：

タートは、魚網の中で人々を守っていた。巨大な亀を捕まえたと思っていた漁師たちは、仲間が猛烈な勢いの流れに呑み込まれ、溺れているのを見てひどく驚かされた。

ある勇敢な戦士がタートの言う通りの条件で会おうと試みるまで、タートは何年もの間、島民にとっては災いの元だった。戦士がタートに会ったことで島民の勇士が決まり、タートが乗り物となった。

◆エグレギャリオンのアレクサンダーとシギルのシルヴァン

経歴：

「アレクサンダーとシルヴァンは一人で同じ人物だが、同時に異なる人でもある」という説明は、この奇妙なドラゴン騎士について質問されるたびにアークメイジが出していた答だ。

アークメイジは旅の途中でアレクサンダーとシルヴァンに出会い親しくなった。そして、オークとの戦いに奮闘しているアクセルとアルサスに協力するよう説き伏せた。
容姿も感情面も奇妙な両者は、ひとつの身体を共有している二人の人物だった。そして、何に関しても反発し合っていた。

◆“レッド・ドラゴン”グルサイアム

歴史：
グルサイアムの歴史は、乗り手の経歴と同じようにほとんど知られていない。
一般的には交渉術の達人と見られている。というのも、アレクサンダーとシルバンのどちらに同意することもなく、彼らのあいだの平和を維持することに努めたからである。

◆フジトモ・ノー・サマトリー

経歴：
フジトモ・ノー・サマトリーは、東の果てからアルサスの同盟軍にやって来た。そして、オークの波に押し潰され、文字通り呑み込まれてしまった教養と勇気のある人々の話を伝えた。若くはないが、ドラゴンと共に残って猛攻を戦い抜き避難民を守った。
勇敢な戦士であったフジトモは、谷間で８年間暮らし老衰で死を迎えた。
結婚をしなかったので後継者はいなかった。フジトモのドラゴンは乗り手もなく今日を迎えている。

◆“インペリアル・ドラゴン”ヤマテルス

歴史：
インペリアル・ドラゴンは、フジトモの住民がそう呼ばれていた「太陽の民」の皇室と緊密な関係にあった。皇室は乗り手となる勇士を選ぶためにヤマテルスと話し合いを行ったが、後継者がいないためフジトモの死以来、ヤマテルスには乗り手がいない。
しかし、いずれ別の一族から乗り手を選ぶことになるだろうと見る向きもある。

◆ヘレーニア・ダルティカ

経歴：
ヘレーニアはドラゴン騎士のなかでいちばん若い２０代の女性だ。寡黙で、凍てついた寒い場所からやって来たと言われている。
その内気さと用心深さは、間違いなく家族がトーナメント戦で大敗を喫したことに起因している。イマースベーンで谷間に乗り入れた騎士であった祖父は、フジトモ・ノー・サマトリーとの戦いで命を落した。父親はチェリイドラ・サーペンティナに、そして兄はハーグ・ナック・ドラコーネンに殺された。
こうして一人の若き少女が、強力なイマースベーンに乗ることになったのである。

◆“アイス・ドラゴン”イマースベーン

歴史：
イマースベーンは、氷河の中で凍っているところを発見されたと言われている。氷河に閉じ込められていたのか、それとも氷河の通り道で眠り込んでしまったのかは明らかではない。ヘレーニアの祖父によって起こされ、すぐに家族の一員となった。
それ以来イマースベーンの乗り手は何人かいたが、全員が同じ一族から選ばれている。

◆チェン・ライ

経歴：
チェン・ライはフジトモ・ノー・サマトリーの従兄弟であり、憎きライバルであった。両者の間には、「東方の地」の人々の支配権を巡って長期にわたる確執があったと言われている。
しかし、二人はオークの波から故郷を守るために、対立を脇において戦わざるを得なくなった。
それでもオークを倒すことはできず、共に谷間の同盟軍に加わった。
二人の確執はフジトモの死まで続いたが、チェン・ライは名誉あるドラゴン騎士であり、陰険な行動は取らなかった。

◆“雲のドラゴン”エルダー

歴史：
“雲のドラゴン”エルダーはライバルであるヤマテルスに対抗するため、乗り手としてチェン・ライを選んだ。フジトモに後継者がいないため、ヤマテルスは乗り手を失ったが、それを知ったエルダーが喜んだことは明らかだった。

◆ワーナー・フォン・ウォーレンロッド

経歴：
ワーナーの父親であるアクセル・フォン・ウォーレンロッドは、同盟軍の偉大な戦士だった。アクセルはアルサスから任命され、人々を谷間へと導いた。そしてそこで妻をめとり、一族を興す城を築いた。
谷間の政治の世界からは遠ざかっていたが、ハアゲン・フォン・ディアコノフがあまりにも信用に値しないため、フォン・ディアコノフの計画の打撃を和らげるためにできる限りのことをした。
フォン・ディアコノフは何度もトーナメント戦を挑んできたが、アクセルは他の者たちの裏切りが自分を倒すだけではなく、ディアコノフの血に飢えたやり方から、自分を殺してさえしまうだろうと考えた。そのためアクセルはトーナメント戦から引退し、関連するあらゆる招待をすべて丁重に辞退した。
しかし、それはアクセルを助けることとはならなかった。アクセルは実に不可解な死の犠牲となり真実は謎のままだ。

◆“炎のドラゴン”フィロジストン

歴史：
フィロジストンは炎の湖に現れ、その湖に近づくもの達と戦ったと言われている。しかし目の当たりにしたものが気に入ったに違いない。というのもその人々を受け入れ、その人達のドラゴン

になったからだ。
フィロジストンは、炎に潜む多くの秘密を人々に教えた。フォン・ウォーレンロッド一族は炎を使う達人となり、フィロジストンはアクセルを乗り手に選んだ。
アクセルの死後、フィロジストンの行方はわからず、今日までその姿を見たものはいない。そのため様々な憶測がなされている。

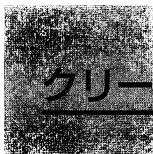
◆クラウス・フォン・ストラープジグ

経歴：
クラウス・フォン・ストラープジグはドラゴン騎士であり、谷間への退却をなんとか生き残ろうとした少数一族の指導者である。
すばらしい戦士であるクラウスは剣や槍そして弓などの伝統的な武器をあまり好まず、代わりに鉤爪形のガントレットを使用する。
クラウスとその仲間達はつかまえどころがなく、自分たちのやり方については秘密主義で通している。噂ではトログと関係があり、賢いトロールという伝説の出所はここらしい。それに関する証拠があるわけではないが公式な否定もされていない。

◆“鉤爪のドラゴン”サリドン

鉤爪のドラゴンであるサリドンは乗り手と非常によく似た戦士で、その名が示す通り接近戦では鉤爪の使用を好む。乗り手を常に同じ家系から選んでいるが、同時に戦闘の果敢さに重きを置いている。

◆アークメイジ

ドラゴン騎士ではないが、アークメイジは谷間には欠かせない重要な存在だ。
アークメイジの出自や本当の名を知る者は誰一人としていない。
痩せており、もの寂しげで他の者たちから距離をおいている。“ドリームの者”と直接交渉できる偉大なパワーを持っている。アークメイジなくして、谷間を封鎖することはできなかっただろう。
アークメイジは幾度となく現在の谷間の指導者を支持することを表明してきており、フォン・ディアコノフに権力を握らせないようにしている数少ない要因のひとつだと考えられている。
アクセル・フォン・ウォーレンロッドの死以降、アークメイジはほとんど公共の場に姿を現さなくなった。時としてドラゴン騎士評議会には顔を出すが、それ以外は所在がつかめない。

クリーチャーと厄介者

この章では、谷間に存在すると言われているクリーチャーについて説明しよう。
オークのようなクリーチャーの存在はすでに知られているが、その他については確かではない。そのようなクリーチャーは心の問題であり、「偉大な戦い」で経験した恐怖から生まれたものだと言う者もいる。実際に出会ったと主張する者もいるが、それを証明できた者は誰もいない。
以下の説明は、これらのクリーチャーを取り巻くお伽話から発展させたものだ。

◆デーモン

“ドリーム”の端っこは、時としてすり切れる。
こうしたすり切れた部分を通って、強力なパワーを持った残忍なデーモンがやって来る。その破壊的なやり方にもかかわらず、オークの略奪軍とは何の関係もないようだ。
文明の周辺を徘徊し、廃虚を占拠する。デーモンは、ドリームの要素を十分に使いこなせる力を持ったウイザードの簡単な呪文で制御することができると言われている。
デーモンは長身で筋肉隆々としており、人間に似た姿をしているが、山羊のような角と針が付いた尻尾を持っている。立派な鬣をたずさえており、体中が毛で覆われている。
デーモンのなかにはグレート・デーモンがいると言われている。グレート・デーモンも同じような容姿だが、普通のデーモンよりは大きく、人間と比較しても強い。このデーモンはひどく恐れられている。

◆妖精

小さな人間のようなこのクリーチャーは、巨大キノコという奇妙な領域でのみ見ることができる。アクセルに連れられて谷間に来たのではないが、アークメイジの呪文の産物なのか、ずっと昔から谷間に住んでいたのかは明らかではない。姿を隠す力があると言われているものの、実際にその姿を見たものはほとんどおらず詳しいことはわかっていない。

◆オーク

オークは谷間の周辺のいたるところにおり、ドラゴンの偵察で捕まる者もいれば、こっそり壁を乗り越えてくるものもいる。
オークは強力な戦士であり、残酷な拷問者でもある。略奪と殺しのためにだけ生きている。遠目では人間に似ているが、そばに近づくとずっと野蛮で恐怖が込み上げてくる存在だ。残忍な叫びや勇気の誇示を喜ぶが、一人や少数のときは臆病者である。しかし残念なことに、オークを見つけるときはたいてい群れをなしている。
オークの出自を知る者は誰もいない。オークが出現するや力づくで押し寄せ、すぐに当たりかまわず攻撃してきた。そしてアッと言う間に繁殖し、手当たり次第何もかも喰いつくした。
哲学者たちの言によればオークは、本質的な混沌を具現化したものだそうだ。最後には世界の食べられるものをすべて喰いつくし、食糧不足で死んでしまう。しかし谷間に侵入し破壊してしまえば、彼らの死を喜ぶものは誰もいなくなるのだ。
オークは、サウアー・クラクハムに導かれている。

◆サウアー・クラクハム

オークの指導者で、何より巨大で強力だ。たった一人で、人間や他の同盟関係にある種族の指導者を数多く倒してきた。戦いと拷問それに戦利品だけに興味をもつと言われている。この世界のオーク以外の種族を憎んでいることは間違いないが、配下のオークにもそれほどの好意をもっていない。

◆トログ

"ドリーム"の世界で、トログは選択を伝達する獣だ。
"ドリーム"のほとんどの住人とは異なる4本の足で歩く四肢動物で、驚くほど広い地域を呑み込むほどの大股で歩く。
雑食だが、その歯は肉食に向いている。"ドリーム"の他の種族と戦ったという賢いトログの伝説があるが、その賢さのほとんどは家畜であったことで生み出されてきた。ともかく、架空の馬より賢いことは確かだ。
トログはその賢さと歯や鉤爪で、恐ろしい戦闘員になりえる。トログと敵対的に直面したものは誰であれ、注意深く別の選択肢を考えたほうが賢明だ。

◆トロール

強くてずる賢いトロールはたまにオークと間違われるが、実際はオークよりも大きな身体をしており、独自の方法でずっと文明化している。トロールは醸造と蒸留の技術を世界にもたらし、彼らが祝福と同時に呪いを受けるというきっかけにもなった。
野蛮で狂暴でありながら世捨て人でもあり、他の種族の侵入を逃れて峡谷や洞窟に隠れている。トロールと定期的に接触できるのはほんの少数の商人だけで、姿を見られることはほとんどない。
長身で人間に似ているが鼻が大きく、歯は尖っている。胴体はずんぐりして毛深く、手足は平均的な人間のよりも長い。何より重要なのは、体毛を宝石やビーズで飾ることだ。戦いでは技が求められる武器と楯という複雑な構成よりも、強い印象を与える両手使いの武器を好む。

◆アンデッド

「死者の母」の抱擁を拒絶したアンデッドは実に恐ろしいモンスターだ。
痛みに鈍感で武器も通用しにくい。完全武装した戦士だけがこのクリーチャーを倒す可能性をもっているものの、たとえ倒したとしても一時的なものにすぎない。誰も殺すことなどできないのだ。
アンデッドは死んだ人間のようだが、その理由は明らかなはずだ。ドラゴンやトログ、オークやトロールのアンデッドを見たものは誰もいないが、存在しないとは限らない。

攻略ヒントメモ［CD－1：城に入るまで］

1．育った農家

目的：ボウルを拾った後、ふらついている牛を牧草地に繋ぎ、育ての親からドラゴンリングを得る。
育ての親から言いつけられる“お使い”をこなす。進路を妨害する犬のようなモンスターは、やっつけることもできるし、骨や笛で追いやることもできる。
極端な場合として、育ての親を殺害し、持ち物を奪うことで次に進むこともできる。
［必須アイテム］
（このステージで使用）
・ロープ：牛を繋ぐのに必要（納屋のなか）
（以降のステージで使用）
・ワーハンマー：呪文の本を入手するのに必要（納屋の裏）
・硫黄、火打石：火を起こすのに必要（納屋のなか）
・ドラゴンリング：身分証明に必要（育ての親から）

2．ドルメン（ストーンサークル）

目的：「ドアを開ける」呪文を手に入れる。
この場所で、魔法を使うための下準備を終える。
小高いマウンドのなかのトンネルの一方で鍵を見つけ、もう一方のトンネルの扉を開く。スケルトンの攻撃を避けながら壁のボタンを押すと、墓室に入るための鍵が入手できる。
［必須アイテム］
（以降のステージで使用）
・ドアを開ける呪文：進路をひらくために必要（墓室のドラゴンから）

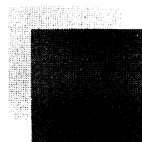
3．山のトンネル

ここでは、“ワーハンマー”で「呪文の本」を入手して魔法がつかえるようになって、「扉を開ける」呪文を使って進路を切り開く。

4．十字路

目的：奇妙な二人の“お使い”を達成して、必須アイテムを入手する。
“お使い”のお礼として二人からもらう「ファイアーボール」呪文で次への進路を切り開ける。
［必須アイテム］
（以降のステージで使用）
・ロープ：進路をひらくために必要（奇妙な二人から）

5．渡し場

モンスターを倒して船のオールを入手し、船で川を渡る。

6．肉食植物

奇妙な植物の近くに落ちている頭骸骨を拾って、ロープでひっかけを作り、木を利用して飛び越える。

7．キノコの村からトンネルまで

目的：フジトモリングを手に入れる。

キノコの村では、身体を縮小させる薬草を見つけて身体を小さくした後で、サソリをやっつけ、そのお礼に「幻想を消す」呪文を手に入れる。

泉のある場所からの分岐で、"歯車"・"匂いを防ぐ布"・"小さくなる薬草"などを手に入れる。

「幻想を消す」呪文を使って、花園の奥にある建物の壁を開け、桶を見つけ、井戸で水を汲む。その桶を使って、歯車を作動させドアを開ける。

※チェストは金と銀の２種類があり、いずれか一方しか取ることはできない。

トンネルの中には金のチェストがあり、それを拾ってしまうと、歯車の作動で開く建物にある銀のチェストは消えてしまう。 銀のチェストは、フジトモの棺に示すことで、フジトモのドラゴンリングを入手するのに利用できる。

8．ドラコーネンのお使い

目的：ダックドラゴンの宝石を手に入れる。

ドラコーネンから依頼される"ダックドラゴンの宝石"は、カワカマスの体内からダイヤを手に入れ、それを使って滝の奥の洞窟にいるダックドラゴンを眠らせて入手する。

ドラコーネンにダックドラゴンの宝石を渡すと無条件に１票獲得できる。

9．ダーティカとの出会い

目的：進路を開くためのツルハシを手に入れる。

ストーンサークルのある丘に登ると、ダーティカが現れる。

ドラゴンリングを示し、戦闘行為を行うとツルハシがもらえる。

10．盗人

二人の盗人をやっつけると花瓶と割れた花瓶が手に入る。

11．双頭の騎士

どちらかに割れていない花瓶を渡すと無条件に１票獲得することができる。

攻略ヒントメモ［CD－2：城の中］

1．ホールまで

城の奥に続く途中の進路を塞ぐドラゴンには、ドラゴンリングを示す。

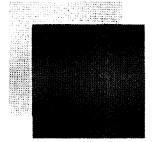
2．玉座のあるホール

目的：地下の部屋に入るために、扉を開けるための「紋章」及びいくつかの必須アイテムを手に入れる。
ホールにいるスケルトンは倒しても放っておいてもどちらでもいいが、何度も出入りする場所なので早めに倒してしまうのがベター。
ホールには、入口を除き全部で6個の扉があり、それぞれでアイテムや情報を入手する。礼拝堂では、聖書と蝋燭を手に入れ、蝋燭を使うことで「紋章の一部」が手に入り、そばにある散水棒も入手する。
暖炉のある部屋では、入った正面にある左側の棒を操作すると、隣室にあるチェストの鍵が入手できるようになる。チェストのなかにも「紋章の一部」がある。
楯と剣の飾りがある部屋では、地下への階段を降りたところにもう一つ装飾された剣があるので、それを楯と剣の飾りに合体させると「紋章の一部」を手に入れることができる。ガラス瓶が散乱している部屋では、最初の小部屋で“ドラゴンの彫像”を手に入れる。
奥の部屋の棚にある液体の入っているガラス瓶を叩き割ると「目玉」が手に入る。
図書室の部屋では、以降のゲームを進めるヒントが得られる。

3．地下ホール

目的：次の進路を切り開くために「壊れた鍵」を見つけ鍛冶場で修理する。
装飾剣があった場所にある地下の扉は、「紋章の一部」を合体させてできる「紋章」で開けることができる。
入ってすぐの左の扉の部屋で“壊れた鍵”を手に入れる。
右の扉を開けるとホールに出る。ホールにはいくつかの扉があるので、そこを順次探索していく。
・横たわった骸骨をクリックすると、「目玉」が手に入る。
・調理場では「柄杓」が手に入る。
・ベンチの紙をめくると、「目玉」が手に入る。
・鍛冶場では、“ハンマー”・“石炭”・“糸鋸”が手に入る。
　炉に石炭を入れ、“硫黄”と“火打石”で火をつけ、ふいごで火の勢いを強くする。そこに「壊れた鍵」を差し込み、熱くなった鍵を鏝の上に置き、ハンマーで叩く。
　最後に柄杓で入口近くの水槽から水を汲み、熱い鍵に注ぐ。これで、地下ホールから先に進む鍵が手に入る。

4．噴水のあるホール

目的：地下奥深くに閉じ込められているドラゴンに出会う。
・入口の右側に牢獄があり、一番右の檻に骸骨がある。この骸骨に向かって、「聖書」と「散水棒」

を置き、最後にクリックすると「魔法使いの鍵」が入手できる。

・牢獄の右にある扉を開けると宝物庫があり、そこに「城のマップ」がある。

・入口左の扉を開けると武器庫に入る。二つの柱に飾られた髑髏に、手に入れた「目玉」をセットする。「目玉」は全部で4個で、最後の1個はこの部屋で手に入る。

「目玉」をセットするたびにガラスケースが開き、「剣」、「楯」、「クロスボウ」、「城の上階の鍵」が手に入る。

・入口の奥右の扉から入るとプールがある。プールに飛び込み、中に落ちているハンドルを拾う。

・拾ったハンドルをホールの隅にあるドラゴンの像で使うと、ホール中央の噴水が作動し、プールの水がなくなる。

・最後の扉を入るとモンスターがいる。奥のテーブルの上に必須アイテムであるペンチがあるので、必ず手に入れること。

閉じ込められたドラゴンに会う方法は2つあり、一つは階段を降りて行って「魔法使いの鍵」を使う方法、もう一つは、空になったプールから城の外を通って行く方法である。

5. ドラゴンの住処

目的：ドラゴンと会話して、必須アイテムを手に入れる。

ドラゴンと会話すると、「眠り薬」・「魔法の粉」がもらえる。

以降、ドラゴンの依頼を達成するために行動する。

6. ドラゴンの息子を連れて行くまで

「眠り薬」を使って城の入口にある熱い玉を手に入れたのち、「魔法の粉」を使って城の2階への進路を切り開く。

2階に上がってすぐ左の階段を上がり扉を開けると、スケルトンがうろついている。

階段を降りた奥のドアの部屋で「鉄の玉」を見つける。

2階の入口まで戻り、2階を奥に進むと、左に植木鉢があり、「鉄の玉」を見つける。

さらに奥に進んで行くと、左右に扉がある。左は子ども部屋で「鉄の玉」がある。

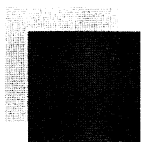
子ども部屋のもう一つの扉を開けると廊下に出る。左側にドラゴンの卵がある小部屋の鉄格子があるので、「糸鋸」で切り開く。

卵の脇に「熱い玉」を置き、「ペンチ」で卵を割り、卵をつかむ。この卵（息子）をドラゴンの住処まで運んで行く。

7. 秘密の小部屋

目的：「ディアコノフの血の小瓶」を手に入れる。

ドラゴンに息子を渡すと、ゲーム進行上必要なアイテム「ディアコノフの血の小瓶」が手に入る秘密の小部屋まで運んでくれる。

秘密の小部屋からは、そこの壁にある「テレポート」呪文を使って脱出する。

攻略ヒントメモ

8．城の上の階をめざして

目的：一つ上の階からのみ取ることができる鍵を入手する手段を手に入れる。

2階に戻って、子ども部屋に入る扉の右の扉から入る。入口近くの暖炉に小枝が落ちている。

「硫黄」と「火打石」で火をおこし、拾った「小枝」に火をつける。

鷲の飾りのところまで行って、火をつけた小枝を置く。これにより、チェストの手前に4つの穴が出現する。これに一つづつ「鉄の玉」を入れていく。

※「鉄の玉」の残りの一つは、この階の書棚がある部屋の書棚にある。

「鉄の玉」を4つの穴に全部入れると鷲が羽根を広げ、チェストが開き「吊された爪」が手に入る。

子ども部屋への扉と暖炉のある部屋への扉がある廊下に戻り、階段を登る。

登ったところにある扉を「2階の鍵」で開ける。

壷のある小部屋で、「吊された爪」を使って鷲の上の吊されている鍵を手に入れる。

9．アドルペイトとの出会い

目的：父親の棺を開けるためのルビーを手に入れる。

階段を上がり、爪で手に入れた鍵を使って扉を開ける。

アドルペイトと話し、ルビーを手に入れるために地下の武器庫で入手した「楯」・「剣」・「クロスボウ」を床に置く。

奥にある扉が開くようになるので、さらに上に登る。物見塔に上がるとルビーが手に入る。

10．墓室にテレポートする

目的：ドラゴンアーマーを手に入れる。

ドラゴンアーマーを手に入れるために、「テレポート」呪文を使ってドルメンの墓室に飛ぶ。

棺に対になるルビーを置くと棺が開き、ドラゴンアーマーと楯が手に入る。

「テレポート」でアドルペイトのところに戻る。

11．再びアドルペイト

目的：ディアコノフからドラゴンの彫像を取り戻す。

「ディアコノフの血の小瓶」を使ってディアコノフを呼び出し、アドルペイトの力を借りて、地下のドラゴンを自由にするために必要なドラゴンの彫像を取り戻す。

12．ドラゴンの解放

目的：投票に向かうためにドラゴンを自由にする。

ドラゴンの住処に戻り、ディアコノフから取り戻したドラゴンの彫像を叩き壊し、隣の部屋にある鞍をドラゴンに置く。

■「ドラゴンロア」お問い合わせシート

ご送付年月日：　　　年　　月　　日
ご購入年月日：　　　年　　月　　日
ご購入店名：

(ふりがな)
ご氏名：
ご住所：〒
お電話番号：TEL
：FAX (MODEM 有・無)

◇ご使用環境（メーカー名、型番を正確に記入してください。）
パソコン本体：メーカー名　　型番
(標準搭載メモリ　　MB)
CPU (アクセラレータ)：メーカー名　　型番
(クロック　　MHz)
ディスプレイ：メーカー名　　型番
(ご使用解像度　　色／　　×　　)
増設ハードディスク：メーカー名　　型番
(容量　　B／接続方式SCSI・IDE・その他)
CD−ROMドライブ：メーカー名　　型番
(標準搭載・増設／速度　　速)
増設メモリ：メーカー名　　型番
(容量　　MB／ご使用メモリ・計　　MB)
OS：メーカー名
Ver.(　　)／Windows95
グラフィックアクセラレータ：メーカー名　　型番
サウンドボード：メーカー名　　型番
MIDIインターフェイス：メーカー名　　型番
MIDI音源：メーカー名　　型番
その他周辺機器：（キャッシュメモリ、コプロ等、すべてお書きください。）

◇症状をできるだけ詳しくお書きください。

※本製品は96年4月に発売されました。それ以降に発売されたパソコン本体および周辺機器上でのトラブルに関しましてはサポート致しかねる場合もございます。予めご了承ください。
※このシートをコピーしてお使い下さい。